

zeitlichen und handlungslogischen Zusammenhang eine oder mehrere Einzelszenen zu anderen Szenen stehen. Aus dieser Betrachtung der zeitlich-handlungsllogischen Beziehungen der Szenen können Deutungshypothesen resultieren bezüglich der besonderen (dramaturgischen) Argumentationsabsicht des Hörspiels. Außerdem können die *räumlich-relationalen Beziehungen* der Szenen untersucht und in die Frage übersetzt werden, warum ein Hörspiel eventuell von Szene zu Szene immer wieder starke Sprünge in der diegetischen Topografie vollzieht. Außerdem können unterschiedliche *Realitätsstatus der Szenen* auffällig und daher relevant sein. In DIE APOKALYPTISCHE GLÜHBIRNE rekonstruiert bspw. Bettina, die Großnichte von Christoph Wendel, anhand einer Fülle von Aufzeichnungen die Lebensgeschichte ihres in der Psychiatrie verstorbenen Verwandten. Das Hörspiel springt dabei von der aktuellen realen Situation, in der Bettina die hinterlassenen Schriftzeugnisse in der Psychiatrie liest, zu der realen historischen Situation, in der Christoph diese Aufzeichnungen anfertigt, und dann in einen fantastischen Raum, in dem sich die teilpathologischen Gedanken von Christoph mit den Gedanken von Bettina vermischen und dessen Geschehnisse wiederholt als Trauminhalt von Bettina gekennzeichnet werden, die sich im Schlaf mit den irritierenden Tageseindrücken auseinandersetzt und sie so verarbeitet. Darüber hinaus verdienen alle *strukturellen Besonderheiten* bei der Rekonstruktion der Histoire Beachtung, da diese als gezielt gewählte Darstellungsverfahren Indikatoren für die besondere Relevanz der betreffenden Stellen des Hörspiels sind. Dazu gehören Lücken im Geschehen wie das Dilemma, bei dem für die Handlung irrelevante – und oft direkt rekonstruierbare – Handlungsabschnitte übersprungen werden (etwa indem das Abfahren eines Autos an Ort X und dessen Ankunft an Ort Y inszeniert wird, die eigentliche Autofahrt aber ausgespart bleibt), oder auch die Ellipse, bei der in Form einer signifikanten Leerstelle in der Geschichte gerade handlungsrelevante Passagen ausgelassen werden, wodurch sie oft zu Kristallisationspunkten der Spannungserzeugung und der Dramaturgie werden und ihr Inhalt sowie ihre Auffüllung – etwa der Mord beim Kriminalhörspiel – Kernmomente und das Gros der gesamten Handlung bilden. Daneben können auch weitere strukturelle Auffälligkeiten wie Handlungsrekurrenzen, klare Motivzusammenhänge, Strukturidentitäten (bspw. dieselben Figuren, derselbe Raum, dieselbe Konstellation, dieselbe Medialisierungsart etc.) wichtige Hinweise für eine intensivere Betrachtung der betreffenden Hörspielpartien geben.

Gesamtdeutung

Infolge der Analyse aller wichtigen Handlungsaspekte der dargestellten Welt sowie der Rekonstruktion der Histoire mit der Systematisierung der Figuren- und Raumsemantiken kann abschließend eine *Deutungshypothese* des gesamten Hörspiels entworfen werden. Diese betrifft das (implizite) Argumentationsziel des Gesamthörspiels und ist je nach zugrunde gelegtem theoretischem Schwerpunkt anders

gelagert. Werden etwa gendertheoretische Fragestellungen zentral gesetzt (vgl. dazu auch Kap. 8.3), müssen die bisherigen Analyseergebnisse auf eine entsprechende Perspektive hin gebündelt werden. So ließe sich etwa bei der Figurenanalyse nach der Prädominanz von heteronormativen Klischees und Stereotypen fragen, entsprechend derer die Figuren konzipiert und konfiguriert sind, und im Weiteren nach der (impliziten) argumentativen Motivation narrativer Sanktionen, d.h. bspw. danach, warum bestimmte (gesellschaftlich unangepasste) Figuren der Geschichte Unglück erleiden oder zu Tode kommen.

Spieleröffnung und Dramaturgie

Wird ein besonderer Schwerpunkt der Analyse auf die spezifische Dramaturgie des Hörspiels gelegt, kommt speziell der Untersuchung der *Spieleröffnung* eine größere Rolle zu. Die Spieleröffnung etabliert meist die narrative Grunddisposition eines Hörspiels und führt die Zuhörenden in dieses ein. Dabei hat sie verschiedene Funktionen. Sie *stellt initial die zentralen Handlungsgrößen und ihre Relationen vor*, also die Figuren und ihre Verhältnisse, die Räume und die räumlichen Zusammenhänge bei schweifender Perzeption, die Zeit und die temporalen Zusammenhänge bei springender Perzeption sowie die Kern-Themen, Probleme und Konflikte, durch welche die Konstituenten der dargestellten Welt dynamisiert werden. Zudem dient sie der Erzeugung einer elementaren *Erwartungsspannung*, durch die das Interesse des Publikums in einem Wechselspiel von Vorausdeutungen und partieller Unabsehbarkeit der weiteren Entwicklung an die Rezeption des Hörspiels gebunden werden soll. Außerdem liefert die Spieleröffnung meist eine erste *generische Orientierung*. Indem sie die zentralen Handlungsgrößen präsentiert, macht sie in gewissem Umfang auch deutlich, welchem Genre das Hörspiel aufgrund bestimmter konventioneller Inhaltsfaktoren zugehört, und liefert dem Publikum damit Hinweise zur korrekten, d.h. adäquaten Rezeptionsweise des Hörspiels. Ob ein Hörspiel Genrekonventionen des Kriminalhörspiels oder des Märchenhörspiels nutzt, wird in der Regel bereits in den ersten Minuten deutlich – ebenso wie, ob es sich um ein Collagehörspiel handelt, das entsprechend einen ganz anderen Rezeptionsmodus von den Zuhörenden verlangt. Außerdem ist unmittelbar in der Spieleröffnung zu hören, welche Sprachform das Hörspiel nutzt und ob es sich eventuell sogar um ein Mundarthörspiel handelt. Daneben sind in der Spieleröffnung häufig bereits die Prinzipien der *segmentalen Gliederung* realisiert, die im Folgenden für die Strukturierung des betreffenden Hörspiels insgesamt verwendet werden. Und nicht zuletzt führt die Spieleröffnung das Publikum auch in die verwendete *Tontechnik* ein und informiert implizit darüber, ob bspw. auf eine monophone oder stereophone Darbietungsform zurückgegriffen wird und wie deren unterschiedliche Möglichkeiten im konkreten Hörspiel zweckbestimmt sind. All diese Aspekte erfassen dramaturgische Entscheidungen, die von der Hörspilleitung getroffen wurden und, nach einer aufmerksa-